

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Untuk mendapatkan gambaran tentang pengertian judul DP3A “Redesain Pasar Barukoto Bengkulu Sebagai Pasar Seni Berbasis Wisata Kreatif ” yang mempunyai arti sebagai berikut :

Redesain	:Sebuah proses perancangan dan perencanaan untuk melakukan suatu perubahan pada struktur dan fungsi suatu benda, bangunan, maupun sistem untuk manfaat yang lebih baik dari desain sebelumnya (Zuana, 2018).
Pasar Barukoto Bengkulu	:Pasar yang menjadi lokasi rancangan, yang merupakan pasar tertua di Kota Bengkulu.
Pasar	:Tempat bertemunya antara penjual dan pembeli melakukan transaksi (Budi Susilo, 2007).
Seni	:Keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya) (KBBI, 2019).
Berbasis	:Asas, Dasar, Mempunyai basis (https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/berbasis).
Wisata	:Aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk berkreasi dengan cara mengunjungi tempat tertentu, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. (UU No.19 Tahun 2009).
Kreatif	:Memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan (https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kreatif).

Pengertian judul secara keseluruhan adalah merencanakan dan merancang Pasar Barukoto untuk melakukan suatu perubahan pada struktur dan fungsi bangunan agar dapat mendapatkan manfaat yang lebih baik dari desain sebelumnya sehingga dapat menampilkan wajah baru sebagai pasar seni serta fasilitas pendukung yang akan menarik sekelompok orang dengan mengunjungi tempat sebagai tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi wisatawan melalui pusat kuliner dan cenderamata dan juga sebagai wadah informasi wisatawan tentang kota Bengkulu sebagai nilai tambah yang optimal terhadap produktivitas ekonomi, sosial, dan budaya kawasan perkotaan.

1.2. Latar belakang

Bengkulu merupakan Provinsi di Sumatera yang terletak pada koordinat $5^{\circ}40' - 2^{\circ} 0' \text{ LS } 104^{\circ} 0' \text{ BT}$ dengan luas area sebesar 19.788.70 km² (7,640,46). Wilayah Provinsi Bengkulu yang dibentuk berdasarkan UU No. 9 tahun 1967 tersebut meliputi wilayah bekas Keresidenan Bengkulu dengan luas wilayahnya 19.813 km², terdiri dari empat Daerah Tingkat II, yaitu Kotamadya Bengkulu yang terdiri dari dua kecamatan, Kabupaten Bengkulu Utara (ibukota Argamakmur) yang terdiri dari 13 kecamatan, Kabupaten Bengkulu Selatan (ibukota Manna) yang terdiri dari 11 kecamatan, dan Kabupaten Rejang Lebong (ibukota Curup) yang terdiri dari 10 kecamatan (<https://Bengkuluprov.go.id/sekilas-Bengkulu/>).

Kota Bengkulu merupakan kota terbesar kedua yang berada di pantai barat Pulau Sumatera, setelah Kota Padang. Kota Bengkulu memiliki luas wilayah sebesar 144,52 km dengan jumlah penduduk sebesar 351.298 jiwa pada tahun 2015. Pada saat ini Pemerintah Provinsi Bengkulu tengah mengusung program Visit 2020 Wonderful Bengkulu. Pemprov Bengkulu telah menetapkan pariwisata sebagai salah satu sektor yang akan dikembangkan. Dengan kata lain, pariwisata Bengkulu akan menjadi sektor unggulan dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi daerah serta masyarakat. Dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi tentunya juga didukung fasilitas pusat

perbelanjaan. Pusat perbelanjaan merupakan salah satu sektor dalam meningkatkan roda perekonomian.

Di dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Provinsi Bengkulu tahun 2016-2021 salah satu misi nya yaitu mewujudkan pembangunan kepariwisataan yang tangguh dan pengelolaan sumber daya alam serta lingkungan yang berkeadilan dan berkelanjutan berbasis keunggulan lokal dengan sasaran berkembangnya sektor pariwisata yang strateginya mengembangkan destinasi wisata unggulan.

Tabel 1. 1 Jumlah Wisatawan

Indikator Sasaran	Kondisi Awal		Target					Kondisi Akhir
	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	
Jumlah wisatawan Mancanegara	952	1952	2955	3972	4995	6015	7243	7243
Jumlah Wisatawan Nusantara	357,863	361,578	375,475	394,265	420,025	435,605	451,766	451,766
Persentase tingkat hunian hotel	33	43	53	63	73	83	90	90
Rata- rata lama tinggal	1,9	2,1	2,3	2,5	2,7	2,9	3	3

(Sumber : RPJMD Provinsi Bengkulu 2016-2021, 2019)

Program Pengembangan Pemasaran Pariwisata ini juga didukung dengan sumber dana yang berasal dari APBD PROV, APBD Kab/kota dan APBN serta OPD Penanggung Jawabnya dari pihak Dinas Pariwisata dan juga program prioritas yaitu *Visit 2020 Wonderful Bengkulu*.

Kota Bengkulu dikenal tidak hanya dengan keindahan wisatanya. Bahkan sejumlah aset bangun milik Pemerintah Kota Bengkulu pun saat ini juga dikenal, lantaran banyak yang terbengkalai. Ini dilihat dari sejumlah aset milik Pemerintah Kota yang bertahun-tahun dibiarkan terbengkalai. Nilainya mencapai hingga miliaran rupiah.

Anggota DPRD Kota Iswandi Ruslan menyampaikan bahwa sebaiknya aset Pemerintah Kota yang sangat penting dimanfaatkan demi kepentingan umum, seperti kawasan pasar tradisional harus segera dimanfaatkan dengan baik. “Misalnya seperti

Pasar Barukoto agar tidak terkesan mati suri, segerakan Pemkot untuk mengonsep atau menata bangunannya dengan melakukan perhaban menyeluruh. Karena jika seluruh pasar dimanfaatkan dengan baik, tentu akan nampak geliat perekonomian di kota ini. Sekarang lihat sendiri kondisinya mati suri, dan sudah bertahun-tahun lamanya tidak ada renovasi,” jelasnya (Redaksi RB, 2019).

Pasar Barukoto dibangun pada tahun 1980. Pasar ini terletak di Kelurahan Malabero, Kecamatan Teluk Segara, Kota Bengkulu, diatas lahan seluas 8000 m2. Pasar Barukoto menampung pedagang yang berjualan pakaian dan elektronik dan juga terdapat area penjahit dan servis barang elektronik. Pasar Barukoto ini juga merupakan sentral kuliner yang ada di kota Bengkulu. Lokasi pasar sangat strategis yaitu dekat dengan area wisata seperti Benteng Fort Marlborough, Kampung Cina dan Pantai Tapak Paderi.

Dengan area wisata yang ada di sekitar pasar menjadikan salah satu tujuan wisatawan datang ke kawasan ini, para wisatawan dimanjakan dengan pemandangan indah pantai dan juga wisata sejarah akan tetapi yang terjadi hingga saat ini yang terjadi hanyalah wisata massal, yaitu para wisatawan datang berkunjung dan belum adanya interaksi yang dilakukan di kawasan wisata tersebut dan para wisatawan cukup kesulitan mencari berbagai cenderamata dari area wisata ini karena masih sangat minimnya toko-toko cenderamata atau belum adanya sentral cenderamata.

Pasar Barukoto merupakan area yang sangat berpotensi dalam mendukung kawasan wisata ini, akan tetapi belum optimal dalam pemanfaatannya, area ini mengalami kondisi yang cukup memprihatinkan yaitu telah banyaknya bangunan yang hancur eksistensinya dikarenakan bangunan yang sudah cukup tua dan tak terawat sehingga semakin berkurangnya pedagang yang berjualan dan juga masyarakat yang enggan berbelanja ke Pasar Barukoto. Bangunan Pasar Barukoto mengalami kerusakan yang cukup parah seperti banyaknya sampah dan rumput liar berada di lantai 2 dan pada lantai 3 pasar tidak berfungsi lagi. Fasilitas pendukung pasar juga kurang memadai seperti toilet yang tidak bisa digunakan lagi, atap pasar yang bocor dan saluran pembuangan air yang tidak berfungsi dengan baik. Bangunan

Pasar Barukoto menjadi semakin tak terawat dikarenakan pedagang banyak yang meninggalkan pasar, banyaknya pedagang yang meninggalkan pasar dikarenakan Pasar Barukoto cukup kalah bersaing sejak munculnya mall di Bengkulu, padahal pada saat dulu Pasar Barukoto cukup banyak diminati pembeli karena menjual berbagai macam pakaian dan alat elektronik.

Untuk itu dengan kondisi yang ada pada Pasar Barukoto perlu adanya upaya meredesain pasar karna cukup disayangkan apabila pasar tersebut semakin lama tak terurus dan lenyap dimakan waktu. Salah satunya mengangkat konsep pasar menjadi pasar seni dan menjadikan area wisata kreatif/interaksi wisatawan sebagai fokus dari Pasar Barukoto ini. Sehingga diharapkan dapat mendukung upaya Pemerintah Bengkulu dalam meningkatkan perekonomian dan pariwisata Bengkulu.

1.3. Rumusan Masalah

Pasar Barukoto terletak di lokasi strategi yaitu berada disekitar area wisata Malabero yang terdapat :

- Benteng Fort Marlborough
- Kampung China
- Pantai Tapak Paderi
- Taman Kota Bengkulu, dll

Akan tetapi kondisi pasar saat ini tidak terawat dan hancur padahal di kawasan wisata tersebut masih sangat memerlukan aktivitas yang mendukung wisata, seperti fasilitas wisata dalam membeli cenderamata khas Bengkulu dan juga mengenalkan berbagai kuliner khas Bengkulu. Maka terdapat rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

- a) Bagaimana merancang Pasar Barukoto menjadi pasar seni yang dapat mendukung kawasan wisata sekitarnya ?
- b) Bagaimana merancang pasar sebagai wisata kreatif yang dapat menunjang interaksi dengan area wisata sekitar ?

1.4. Tujuan Dan Sasaran

a) Tujuan

Menyusun konsep dasar pemograman dan perancangan arsitektur tentang Redesain Pasar Barukoto Bengkulu sebagai pasar seni yang akan menjadi pusat perbelanjaan cenderamata dan juga kuliner khas yang juga dilengkapi fasilitas pendukung untuk memperkenalkan area wisata kota Bengkulu terhadap wisatawan.

b) Sasaran

Berdasarkan tujuan di atas, maka sasaran dari penelitian ini adalah merencanakan dan merancang Pasar Barukoto sebagai pasar seni yang berbasis wisata kreatif sehingga mempunyai nilai lebih dan memiliki daya tarik wisatawan.

1.5. Lingkup pembahasan

Dalam pembahasan ini batasan ditentukan pada permasalahan yang ada pada Pasar Barukoto Bengkulu dan yang masih dalam lingkup ilmu arsitektur. Hal-hal yang di luar disiplin ilmu arsitektur jika mendasari dan menentukan perencanaan dan perancangan, akan dibahas dengan asumsi dan logika serta mengacu pada hasil studi pihak lain yang sesuai dengan permasalahan dari pasar tradisional.

1.6. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam pembahasan adalah deskriptif analisa yaitu dengan mengumpulkan, menganalisa dan menyimpulkan data yang diperlukan dan berkaitan dengan masalah. Pengumpulan data yang dilakukan meliputi data primer dan sekunder dengan cara :

1.6.1. Data Primer

- Wawancara dengan narasumber yang terkait untuk mendapatkan informasi yang benar
- Observasi dengan evaluasi purna huni

- Studi banding, yaitu mempelajari kasus lain sejenis sebagai masukan dalam merancang

1.6.2. Data Skunder

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan teori, konsep, standar perencanaan dan perancangan fasilitas perdagangan juga yang berkaitan dengan arah pengembangan dari lokasi yang akan digunakan.

1.6.3. Studi Literatur

Studi literatur dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan orang lain dan bagaimana orang mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan. Penting karena untuk menghindari usaha yang sebenarnya sudah pernah dilakukan orang lain dan bisa digunakan pada penelitian kita untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya. Penting juga untuk memberi arah penelitian selanjutnya yang perlu dilakukan untuk melanjutkan misi penelitian (Studi Literature Wib's Web World, 2019) .

1.6.4. Studi Banding

konsep belajar yang dilakukan di lokasi dan lingkungan berbeda yang merupakan kegiatan yang lazim dilakukan untuk maksud peningkatan mutu, perluasan usaha, perbaikan sistem, penentuan kebijakan baru, perbaikan peraturan perundangan, dan lain-lain. (<https://qmc.binus.ac.id/2014/10/28/pengertian-studi-banding/>).

1.7. Sistematika

Sistematika pembahasan dalam Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Aksitektur disusun dengan urutan sebagai berikut :

BAB I :PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, tujuan dan saran, yang ingin dicapai manfaat, lingkup pembahasan, metode dan sistematika pembahasan.

BAB II :TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang kajian teori, Redesain, pasar, pengertian pasar, pasar seni, pariwisata, wisata kreatif, arsitektur rumah adat Bengkulu

BAB III :TINJAUAN WILAYAH KOTA BENGKULU DAN GAGASAN PERANCANGAN

Kondisi fisik kota Bengkulu, Tinjauan potensi arsitektur, kondisi Pasar Barukoto, tinjauan evaluasi Pasar Barukoto Bengkulu , gagasan perancangan.

BAB VI :ANALISIS DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang pendekatan analisis konsep messo, analisis klimatologi, view,vegetasi, besaran ruang, konsep arsitektur, konsep struktur, konsep utilitas,